



ギャラクシー・エンターテインメント・グループ 2018年第1四半期の主な未監査財務データ

第1四半期の調整後 EBITDA は 43 億香港ドルを記録
前年同期比 36% 増、前四半期比 4% 増

第1四半期の平準化調整後 EBITDA は 44 億香港ドルを記録
前年同期比 41% 増、前四半期比 8% 増

EBITDA が前年同期比で 9 四半期連続成長

ウィン・リゾートに対するパッシブ型のマイノリティ投資を完了

日本担当上級チームを拡大し活動を積極的に推進

3 億～5 億米ドルの投資でブランド認知を戦略的に拡張
ボラカイ島に環境にやさしいリゾートを建設

2018年4月27日に1株あたり0.41香港ドルの特別配当を実施

【2018年5月3日、香港発】 - ギャラクシー・エンターテインメント・グループ（略称：GEG、香港証券取引所証券コード：27）は、本日、2018年3月31日までの3か月の主な未監査財務データを発表しました。（金額は特に明記がない限りすべて香港ドル建てとする）

2018年第1四半期業績のハイライト

GEG：記録的なマスメーキング、強力なVIPおよび運営に牽引され、再び記録的な業績を達成

- 第1四半期のグループ売上高は185億香港ドル（前年同期比32%増、前四半期比3%増）
- 第1四半期のグループ調整後 EBITDA は43億香港ドル（前年同期比36%増、前四半期比4%増）
- マイナス要因が第1四半期の調整後 EBITDA を約9,800万香港ドル減少、平準化調整後 EBITDA は44億香港ドル（前年同期比41%増、前四半期比8%増）
- 直近12か月の調整後 EBITDA は153億香港ドル（前年同期比38%増）

ギャラクシー・マカオ：マイナス要因にもかかわらず、EBITDA は前年同期比で9四半期連続成長

- 第1四半期の売上高は130億香港ドル（前年同期比27%増、前四半期比2%減）
- 第1四半期の調整後 EBITDA は33億香港ドル（前年同期比26%増、前四半期比3%減）
- マイナス要因により第1四半期の調整後 EBITDA を約1億7,700万香港ドル減少、平準化調整後 EBITDA は34億香港ドル（前年同期比37%増、前四半期比7%増）
- 第1四半期を通じた5か所のホテルの客室稼働率は事実上100%

スターワールド・マカオ：記録的なマスメーキングに牽引され、EBITDA は前年同期比で7四半期連続成長

- 第1四半期の売上高は45億香港ドル（前年同期比45%増、前四半期比22%増）
- 第1四半期の調整後 EBITDA は10億香港ドル（前年同期比55%増、前四半期比34%増）
- プラス要因が第1四半期の調整後 EBITDA を約7,600万香港ドル増加、平準化調整後 EBITDA は9億2,700万香港ドル（前年同期比38%増、前四半期比8%増）
- ホテルの客室稼働率は事実上100%



ブロードウェイ・マカオ：ユニークな家族向けリゾート。マカオの中小企業（SME）から強力な支援

- 第1四半期の売上高は1億4,200万香港ドル（前年同期は1億3,500万香港ドル、2017年第4四半期は1億4,700万香港ドル）
- 第1四半期の調整後 EBITDA は1,300万香港ドル（前年同期は600万香港ドル、2017年第4四半期は700万香港ドル）
- プラス要因が第1四半期の調整後 EBITDA を約300万香港ドル増加、平準化調整後 EBITDA は1,000万香港ドル（前年同期は700万香港ドル、2017年第4四半期は300万香港ドル）
- ホテルの客室稼働率は事実上100%

バランスシート：十分な資本と流動性を保持し、事実上レバレッジ無し

- 現金および投資（流動性のあるもの）は418億香港ドル、ネットキャッシュは2018年3月31日時点で345億香港ドル
- 2018年3月31日時点での負債は73億香港ドル
- 2018年4月27日に発表済みの1株あたり0.41香港ドルの特別配当を実施

開発に関する最新情報：マカオ、フィリピン、日本および横琴島を含む堅実な開発基盤

- コタイ地区のギャラクシー・マカオの第3および第4フェーズは、ノンゲーミング事業のMICE（会議、研修旅行、国際会議、イベント）やエンターテインメント、家族向け施設、最上級のホテルを中心に一部ゲーミングも含めて進行中
- ウィン・リゾーツ - パッシブ型のマイノリティ投資を完了
- フィリピン - ボラカイ島の復旧とボラカイ島の環境にやさしい高級ビーチリゾートへの3億から5億米ドルの初期計画への支援を継続
- 日本 - 日本への投資の機会を引き続き積極的に探索。日本開発チームの強化および今後の拡張を継続。その一環としてテッド・チャン（Ted Chan）を日本開発チームの最高執行責任者（COO）として任命
- 横琴島 - マカオの旗艦エンターテインメントリゾートを補完する形で、建物の配置にゆとりを持たせた統合型リゾート開発に向けて計画が進行中であり、詳細は今年後半に報告予定

GEG 会長 ルイ・チェ・ウー博士 は次のように述べています。

「2018年最初の四半期の調整後 EBITDA は43億香港ドルと、過去最高の好業績だったことを大変うれしく思います。これで、市場に新しい競争相手が加わったにもかかわらず、9四半期連続で EBITDA の成長を記録したことになります。

今後もビジネスの全セグメントにおいて継続的に取り組み、特にリゾートでの売り上げに注力してまいります。GEG の定評ある「ワールドクラス、アジアのおもてなし」のサービスで差別化を図ったリゾートとの組み合わせにより、記憶に残る顧客体験を提供し、結果としてグループのホテル客室稼働率を事実上100% とする事ができました。



現金および投資（流動性のあるもの）は 418 億香港ドル、ネットキャッシュは 345 億香港ドルで、当社のバランスシートは世界のゲーミング業界の中でも最強レベルを保っています。強靱なバランスシートと事業運営が生み出す潤沢なキャッシュフローが、配当による株主への還元に加えて事業基盤となる開発、国際事業展開計画を可能にしています。これらにはコタイ地区にあるギャラクシー・マカオの第 3 および第 4 フェーズや横琴島のほか、日本およびフィリピンが含まれています。2018 年 2 月 28 日に再度、特別配当の発表を行い、2018 年 4 月 27 日に実施しました。この配当は 1 株あたり 0.41 香港ドルで、前回 4 月の配当と比較して 58% の増加でした。

第 1 四半期は開発構想という意味で GEG にとって大変生産的でした。2018 年 3 月にフィリピンのボラカイ島で環境にやさしい高級ビーチリゾートを開発すると発表しました。私たちは、ボラカイを手つかずの島に美しく復旧しようというドゥテルテ大統領とフィリピン政府の構想を支援しています。

2018 年 3 月には、ウィン・リゾート・リミテッド（ウィン・リゾート）に対するパッシブ型のマイノリティ投資も発表し、2018 年 4 月に手続きを完了しました。

またこれに続いて、日本への投資の可能性を引き続き探索、テッド・チャンを日本の開発チームの最高執行責任者（COO）として任命し、当社の開発チームの強化と今後の拡張を継続する事を発表しました。

GEG は、家族向けや最高級のホテル客室 4,500 室、広々とした MICE スペース、16,000 席のアリーナ、飲食店、小売店、カジノなどを中心とする、ギャラクシー・マカオの第 3 および第 4 フェーズの建設という、次の成長プログラムに着手しています。当社は、マカオのゲーミングライセンス所有者の中で最もよく計画された最大の開発成長路線を持っています。

ギャラクシー・マカオの第 3 および第 4 フェーズや当社の横琴島での開発計画に象徴されるように、マカオを観光・レジャーの国際的な中心地へと成長させるというマカオ政府の構想の支援を継続していく所存です。

未開発市場である、急速に出現した中国本土の中流階級の継続的な成長と、そのレジャーや旅行への需要により、私たちはマカオの長期的な展望に大きな自信を持っています。マカオでの新しい施設の開業と、間もなく開通する港珠澳大橋が更なる訪問客の増加をもたらすでしょう。

最後に、「ワールドクラス、アジアのおもてなし」のサービスを日々提供し、グループの成功に貢献している、当社の熱心なスタッフに心から感謝の意を表したいと思います。

マカオ市場概況

堅調な中国経済や旅行者の強力なアウトバウンドの動きに支えられた 2017 年の勢いは 2018 年もそのまま続きます。マカオの 2018 年第 1 四半期のグロスゲーミングレベニューは 743 億香港ドル（前四半期比 6% 増、前年同期比 21% 増）で、対前年同期比で 7 四半期連続の成長となりました。



この期間、マカオへの訪問者数は 850 万人 (前年同期比 9% 増) で、中でも中国本土からの訪問者数は 13% の伸びを示しました。特に宿泊客は前年同期に比べ 10% 増とより高い増加率を示し、平均滞在日数は 2.2 日 (0.1 日 増) でした。これは、新規ホテルの収容能力が日帰り客と宿泊客の両方の増加に寄与しています。宿泊客の場合、1 人当たりの支出額が日帰り客より多くなるため、これを良好な傾向だと捉えています。

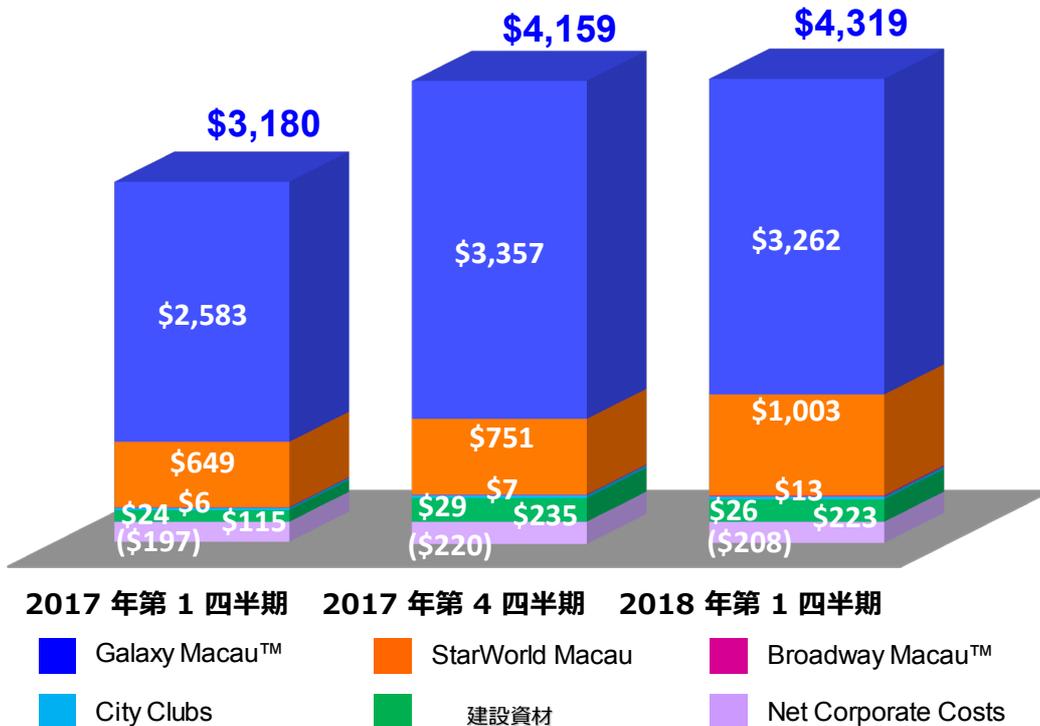
GEG 決算の状況

2018 年第 1 四半期

2018 年の第 1 四半期のグループ売上高は 185 億香港ドル (前年同期比 32% 増、前四半期比 3% 増)、調整後 EBITDA は 43 億香港ドル (前年同期比 36% 増、前四半期比 4% 増) となりました。ギャラクシー・マカオの調整後 EBITDA は 33 億香港ドル (前年同期比 26% 増、前四半期比 3% 減) となりました。スターワールド・マカオの調整後 EBITDA は 10 億香港ドル (前年同期比 55% 増、前四半期比 34% 増) となりました。ブロードウェイ・マカオの調整後 EBITDA は 1,300 万香港ドルで、これに対し前年同期は 600 万香港ドル、2017 年第 4 四半期は 700 万香港ドルでした。直近 12 か月のグループの調整後 EBITDA は 153 億香港ドル (前年比 38% 増) でした。

GEG の 2018 年第 1 四半期はゲーミング事業でのマイナス要因により、調整後 EBITDA が約 9,800 万香港ドル減少しました。平準化調整後 EBITDA は 44 億香港ドル (前年同期比 41% 増、前四半期比 8% 増) となりました。

GEGの調整後 EBITDA (単位: 100 万香港ドル)





グループ全体でのゲーミングの売上高は、2018 年第 1 四半期の管理会計ベース¹で 172 億香港ドル（前年同期比 31% 増、前四半期比 3% 増）でした。VIP ゲーミングの総売上高は 99 億香港ドル（前年同期比 44% 増、前四半期比 4% 増）でした。マスゲーミングの総売上高は 67 億香港ドル（前年同期比 17% 増、前四半期比 1% 増）でした。電子ゲーミングの総売上高は 6 億 100 万香港ドル（前年同期比 14% 増、前四半期比 9% 増）でした。

2018 年 第 1 四半期グループゲーミング事業

百万香港ドル	VIP 投入額 / マス投入額 / スロット投入額	純勝ち組	勝率 %
VIP ゲーミング	288,792	9,868	3.4%
マスゲーミング	15,977	6,715	42.0%
電子ゲーミング	17,829	601	3.4%

2017 年 第 1 四半期グループゲーミング事業

百万香港ドル	VIP 投入額 / マス投入額 / スロット投入額	純勝ち組	勝率 %
VIP ゲーミング	197,764	6,841	3.5%
マスゲーミング	14,086	5,755	40.9%
電子ゲーミング	15,030	525	3.5%

バランスシート、トレジャリーマネジメント、特別配当

グループのバランスシートは、十分な流動性があり健全で事実上レバレッジが無い状態です。2018 年 3 月 31 日現在、現金および投資（流動性のあるもの）は 418 億香港ドル、ネットキャッシュは 345 億香港ドルでした。負債総額は、2017 年 12 月 31 日の 97 億香港ドルから 2018 年 3 月 31 日には 73 億香港ドルに減少しました。強靱なバランスシートと事業運営が生み出す潤沢なキャッシュフローが、配当による株主への還元に加えて事業基盤となる開発、国際事業展開計画を可能にしています。

既に発表していた 1 株あたり 0.41 ドルの特別配当を 2018 年 4 月 27 日に実施しました。これは 2017 年 4 月と比較すると 58% 増となります。

ギャラクシー・マカオ

ギャラクシー・マカオはグループの売上高、収益面で中心的な役割を担っています。2018 年第 1 四半期の売上高は 130 億香港ドル（前年同期比 27% 増、前四半期比 2% 減）となりました。調整後 EBITDA は 33 億香港ドル（前

¹ 法定収益と管理基本収益の主な違いは、シティ・クラブの収益の取扱いであり、手数料収入は法定ベースで報告され、ゲーム収益は管理ベースで報告されます。グループのレベルでは、ゲームの統計には、企業所有のリゾートとシティ・クラブが含まれています。



年同期比 26% 増、前四半期比 3% 減) となりました。調整後 EBITDA マージンは香港財務報告基準で 25% (2017 年第 1 四半期も 25%) となりました。

ゲーミング事業でのマイナス要因により調整後 EBITDA は 2018 年第 1 四半期に約 1 億 7,700 万香港ドル減少しました。平準化調整後 EBITDA は 34 億香港ドル (前年同期比 37% 増、前四半期比 7% 増) となりました。

VIP ゲーミングの業績

2018 年第 1 四半期の VIP のローリングチップ額は 2,049 億香港ドル (前年同期比 56% 増、前四半期比 7% 増) となりました。これは 72 億香港ドルの売上 (前年同期比 40% 増、前四半期比 2% 減) となります。

VIP ゲーミング

百万香港ドル	2017 年第 1 四半期	2017 年第 4 四半期	2018 年第 1 四半期	対前年比%	第前四半期%
VIP 投入額	131,755	191,995	204,938	56%	7%
純勝ち組	5,113	7,263	7,153	40%	(2)%
勝率	3.9%	3.8%	3.5%	--	--

マスゲーミングの業績

2018 年第 1 四半期のマスゲーミングの売上高は 45 億香港ドル (前年同期比 14% 増、前四半期比 3% 減) となりました。

マスゲーミング

百万香港ドル	2017 年第 1 四半期	2017 年第 4 四半期	2018 年第 1 四半期	対前年比%	第前四半期%
マス投入額	8,839	10,121	10,423	18%	3%
純勝ち組	3,968	4,682	4,524	14%	(3)%
勝率	44.9%	46.3%	43.4%	--	--

電子ゲーミングの業績

2018 年第 1 四半期の電子ゲーミングの売上高は 5 億 900 万香港ドル (前年同期比 12% 増、前四半期比 9% 増) となりました。

電子ゲーミング

百万香港ドル	2017 年第 1 四半期	2017 年第 4 四半期	2018 年第 1 四半期	対前年比%	第前四半期%
スロット投入額	11,385	11,782	13,590	19%	15%
純勝ち組	454	467	509	12%	9%
勝率	4.0%	4.0%	3.7%	--	--

ノンゲーミング事業の業績

2018 年第 1 四半期のノンゲーミングの売上高は 8 億 600 万香港ドル (前年同期比 14% 増、前四半期比 1% 減)



となりました。2018 年第 1 四半期の 5 つのホテルを合わせた客室稼働率の記録は事実上 100% でした。

2018 年第 1 四半期の「プロムナード」の純賃料収入は 2 億 9,300 万香港ドル（前年同期比 32% 増、前四半期比 17% 増）となりました。

ノンゲーミングの売上高

百万香港ドル	2017 年第 1 四半期	2017 年第 4 四半期	2018 年第 1 四半期	対前年比%	第前四半期%
純賃料収入	222	250	293	32%	17%
ホテル/ F&B/ その他売上高	485	561	513	6%	(9)%
合計	707	811	806	14%	(1)%

スターワールド・マカオ

スターワールド・マカオの売上高は 45 億香港ドル（前年同期比 45% 増、前四半期比 22% 増）となりました。調整後 EBITDA は 10 億香港ドル（前年同期比 55% 増、前四半期比 34% 増）となりました。調整後 EBITDA マージンは、香港財務報告基準で 22% の増加（2017 年第 1 四半期は 21%）となりました。

ゲーミング事業でのプラス要因により調整後 EBITDA は 2018 年第 1 四半期に約 7,600 万香港ドルの増加となりました。平準化調整後 EBITDA は 9 億 2,700 万香港ドル（前年同期比 38% 増、前四半期比 8% 増）となりました。

VIP ゲーミングの業績

2018 年第 1 四半期の VIP のローリングチップ額は 823 億香港ドル（前年同期比 30% 増、前四半期比 4% 減）となりました。これは 27 億香港ドルの売上（前年同期比 57% 増、前四半期比 26% 増）となります。

VIP ゲーミング

百万香港ドル	2017 年第 1 四半期	2017 年第 4 四半期	2018 年第 1 四半期	対前年比%	第前四半期%
VIP 投入額	63,066	85,920	82,293	30%	(4)%
純勝ち組	1,703	2,116	2,670	57%	26%
勝率	2.7%	2.5%	3.2%	--	--

マスゲーミングの業績

2018 年第 1 四半期のマスゲーミングの売上高は 17 億香港ドル（前年同期比 32% 増、前四半期比 17% 増）となりました。

マスゲーミング

百万香港ドル	2017 年第 1 四半期	2017 年第 4 四半期	2018 年第 1 四半期	対前年比%	第前四半期%
マス投入額	3,442	3,694	3,691	7%	0%



純勝ち組	1,291	1,467	1,709	32%	17%
勝率	37.5%	39.7%	46.3%	--	--

電子ゲーミングの業績

2018 年第 1 四半期の電子ゲーミングの売上高は 4,300 万香港ドル（前年同期比 26% 増、前四半期比 23% 増）となりました。

電子ゲーミング

百万香港ドル	2017 年第 1 四半期	2017 年第 4 四半期	2018 年第 1 四半期	対前年比%	第前四半期%
スロット投入額	1,594	1,640	1,710	7%	4%
純勝ち組	34	35	43	26%	23%
勝率	2.1%	2.1%	2.5%	--	--

ノンゲーミング事業の業績

2018 年第 1 四半期のノンゲーミングの売上高は 5,300 万香港ドル（前年同期比 4% 増、前四半期比 12% 減）となりました。2018 年第 1 四半期のホテルの客室稼働率は事実上 100% でした。

ノンゲーミングの売上高

百万香港ドル	2017 年第 1 四半期	2017 年第 4 四半期	2018 年第 1 四半期	対前年比%	第前四半期%
純賃料収入	12	13	13	8%	0%
ホテル/ F&B/ その他売上高	39	47	40	3%	(15)%
合計	51	60	53	4%	(12)%

ブロードウェイ・マカオ

ブロードウェイ・マカオはマカオの地元中小企業のサポートを受けて運営する、ストリートエンターテイメントと食事を楽しむ、他にはないユニークな家族向けリゾート施設です。そのため、VIP ゲーミングは有りません。2018 年第 1 四半期の売上高は 1 億 4,200 万香港ドル（前年同期比 5% 増、前四半期比 3% 減）となりました。調整後 EBITDA は 1,300 万香港ドルとなりました。これに対し、前年同期は 600 万香港ドル、2017 年第 4 四半期は 700 万香港ドルでした。

ゲーミング事業でのプラス要因により調整後 EBITDA は 2018 年第 1 四半期に約 300 万香港ドルの増加となりました。第 1 四半期の平準化調整後 EBITDA は 1,000 万香港ドルとなりました。これに対し前年同期は 700 万香港ドル、2017 年第 4 四半期は 300 万香港ドルでした。

マスゲーミングの業績



2018 年第 1 四半期のマスメーミングの売上高は 7,300 万香港ドル（前年同期比 3% 減、前四半期比 3% 減）となりました。

マスメーミング

百万香港ドル	2017 年第 1 四半期	2017 年第 4 四半期	2018 年第 1 四半期	対前年比%	第前四半期%
マス投入額	325	262	257	(21)%	(2)%
純勝ち組	75	75	73	(3)%	(3)%
勝率	23.1%	28.5%	28.4%	--	--

電子ゲーミングの業績

2018 年第 1 四半期の電子ゲーミングの売上高は 1,000 万香港ドル（前年同期比 25% 増、前四半期比 11% 増）となりました。

電子ゲーミング

百万香港ドル	2017 年第 1 四半期	2017 年第 4 四半期	2018 年第 1 四半期	対前年比%	第前四半期%
スロット投入額	201	327	409	103%	25%
純勝ち組	8	9	10	25%	11%
勝率	4.0%	2.7%	2.4%	--	--

ノンゲーミング事業の業績

2018 年第 1 四半期のノンゲーミングの売上高は 5,900 万香港ドル（前年同期比 13% 増、前四半期比 6% 減）となりました。2018 年第 1 四半期のホテルの客室稼働率は事実上 100% でした。

ノンゲーミングの売上高

百万香港ドル	2017 年第 1 四半期	2017 年第 4 四半期	2018 年第 1 四半期	対前年比%	第前四半期%
純賃料収入	10	11	11	10%	0%
ホテル/ F&B/ その他売上高	42	52	48	14%	(8)%
合計	52	63	59	13%	(6)%

シティ・クラブおよび建設資材部門

シティ・クラブの 2018 年第 1 四半期の調整後 EBITDA は 2,600 万香港ドル（前年同期比 8% 増、前四半期比 10% 減）となりました。建設資材部門の調整後 EBITDA は 2 億 2,300 万香港ドル（前年同期比 94% 増、前四半期比 5% 減）となりました。

開発に関する最新情報



ギャラクシー・マカオ-「次の開発段階」へ

GEG は長期的成長の実現に向けて独自のポジションを確立しています。当社は、家族向けや最高級の部屋を含む 4,500 室のホテル、400,000 平方フィートの MICE スペース、16,000 席のアリーナ、飲食店、小売店、カジノなどを中心とする、ギャラクシー・マカオの第3および第4フェーズの計画を継続して進めています。将来の開発計画は改めて発表します。

横琴島

横琴島プロジェクトのコンセプトプランが進行中です。横琴島でリゾート開発を進めることは、ギャラクシー・マカオを補完することとなります。

国際事業展開

フィリピン - 2018 年 3 月に、最大で 60 席程度の小規模なカジノを含む、最高級で環境にやさしく、建物の配置にゆとりを持たせた、低層のリゾートホテルを 3 億から 5 億米ドルで開発することを発表しました。フィリピン政府によるボラカイ島の一時的閉鎖の決定と島の復旧構想を私たちは支持します。今後の明確化のために現地パートナーとの作業を継続します。

日本 - パートナーであるモンテカルロ SBM と共に、日本における統合型リゾート（IR）開発機会に引き続き積極的に取り組みます。私たちは IR 推進法案が最近、国会に提出されたことを喜ばしく思っており、国会での議論の結果を楽しみにしております。このほど、テッド・チャンを日本の開発における最高執行責任者に任命し、日本におけるチームを強化しており、今後も拡張を続けます。日本事務所は 3 年前に開設しており、テッド・チャンは日本常駐となります。

ウィン・リゾートに関する後発事項

GEG は 2018 年 3 月 23 日、ウィン・リゾートに対するパッシブ型のマイノリティ投資で、普通株 530 万株を 1 株あたり 175 米ドルで購入することを発表しました。これはウィン・リゾートの発行済み株式のおよそ 4.9% に相当します。GEG はこれに伴い、4 月初旬に 9 億 2,750 万米ドル（約 72 億 8,000 万香港ドル）をウィン・リゾートに対して支払い、取引は 2018 年 4 月初旬に完了しています。

2018 年第 1 四半期の主な受賞

受賞	主催者
GEG	
Top 100 Hong Kong Listed Companies Award – Comprehensive Strength (6 th time)	QQ.com x Finet
ギャラクシー・マカオ	
Integrated Resort of the Year (3 rd time)	International Gaming Awards



Best of the Best Macau Shopping Mall Star Performer 2018	Hurun Report
The Supreme Award of Asia's Most Favored Tourism Integrated Resort by Parent-Child (3 rd time)	The 18 th Golden Horse Awards of China Hotel
100 Top Tables 2018 - 8½ Otto e Mezzo BOMBANA (3 rd time) - Yamazato (5 th time) - Lai Heen (3 rd time)	South China Morning Post
2018 Forbes Travel Guide Five-Star Hotel - The Ritz-Carlton, Macau (2 nd time) - Banyan Tree Macau (5 th time) Five-Star Spa - ESPA (2 nd time) - Banyan Tree Spa Macau (5 th time)	Forbes Travel Guide

スターワールド・マカオ

The Supreme Award of Asia's Best F&B Service Hotel (2 nd time)	The 18 th Golden Horse Awards of China Hotel
100 Top Tables 2018 - Feng Wei Ju (3 rd time)	South China Morning Post

建設資材部門

Caring Company Scheme – 15 Years Plus Caring Company Logo	The Hong Kong Council of Social Service
Hong Kong Green Organisation Certification - WastewiSe Certificate - Excellence Level	Environmental Campaign Committee
2017/18 Airport Safety Recognition Scheme - Corporate Safety Performance Awards	Airport Authority Hong Kong

展望

当社はマカオ市場全般、特に GEG に対して、引き続き長期的な強気の展望を持っています。これは、中国経済が堅調に推移している事に加え、中国本土とアジアの観光市場は未だに浸透度が低く観光やレジャー、旅行業に大幅な成長の余地が残っていること、2018 年マカオに新しい施設が開業し観光需要をさらに刺激することなどファンダメンタルズに変化が見られないためです。

また、インフラの継続的な進歩にも期待を寄せています。港珠澳大橋の開通が、空路香港入りする海外からの旅行者の利便性をさらに大きく改善する他、広珠都市間鉄道などにより横琴島までの鉄道による交通の便が広がり、マカオ国際空港の拡張も中国人およびその他の国からの旅行者にとって、マカオの魅力とアクセスのしやすさの向上につながります。

GEG はギャラクシー・マカオにおける第 3 および第 4 フェーズという最大の開発基盤を保有することにより、この成長傾向を利用するには良い位置にいます。さらに、グレーターベイエリア統合計画が、マカオや香港、中国広東省



南部の 9 都市において、人や物流、資本の流れをさらに加速すると考えています。GEG は横琴島の開発計画など、リゾート施設の競争力強化により、この計画を支援し、活用していく所存です。

また私たちはフィリピンのボラカイ島や日本の統合型リゾートなどの国際的な拡張のチャンスにも期待を寄せています。当社ブランドを戦略的に訴求し、「ワールドクラス、アジアのおもてなし」を基本として顧客にサービスを提供する機会も慎重に検討してまいります。

夏のマカオ観光のハイシーズンが始まるにあたり、ギャラクシー・マカオ™ は、世界最大のスカイトップウェーブプールや世界最長のスカイトップ・アクアティック・アドベンチャー・リバーライドを擁する他には無い独自のブランドリゾートデッキとともに、マカオで休日を満喫したいと考える顧客の市場シェアを獲得するには最適なポジションにあります。規模による収益性の向上、リゾートの拡張、より高額な顧客の獲得に注力していきます。

しかしながら、マカオおよび地域の競争激化、そして法規制の強化に直面していることも事実であり、顧客の短期的な気持ちを左右する地政学的な出来事も世界的に多発しています。

GEG は、マカオの経済的多様性への投資と、世界の観光やレジャーの中心地になるというマカオ政府の構想への支援に注力していく所存です。

ギャラクシー・エンターテインメント・グループ (GEG) について

ギャラクシー・エンターテインメント・グループは、世界有数の統合型リゾートおよびゲーミング企業の 1 つです。当グループは、マカオで統合型リゾート、リテール、飲食、ホテル、ゲーミング施設など幅広く開発・運営を行っています。香港証券取引所に上場しており、ハンセン指数の構成銘柄であり、日経アジア 300 指数にも選出されています。

GEG は、マカオで最初にゲーミングライセンスを取得した 3 社のうちの 1 つであり、革新的で壮大かつ、数々の賞を受賞した施設、プロダクト、サービスを提供しています。「ワールドクラス、アジアのおもてなし」をサービス哲学の基本としており、マカオ市場でのリーダー的存在です。

GEG は、マカオで 3 つの旗艦リゾートを展開しています。コタイ地区にあるギャラクシー・マカオ™は世界最大級の統合型リゾートで、隣接するブロードウェイ・マカオ™は、ユニークなランドマークであり、エンターテインメントとフードストリートをテーマとしています。マカオ半島にあるスターワールド・マカオは数々の賞を受賞したプレミアムプロパティといえます。

GEG は、マカオにおけるゲーミングライセンスを保有する会社の中では、最大の未開発用地を所有しています。コタイ地区のギャラクシー・マカオは次の開発段階が完成することで、リゾート、エンターテインメント、MICE 施設を備え、総面積は 200 万平方メートル以上へと倍増し、世界最大級で様々な施設を提供する統合型リゾートとなります。また、マカオに隣接する大横琴島（ヘンチン）の 270 万平方メートルの土地に世界的レベルのレジャー・レクリエーション・リゾート開発を計画しています。同リゾートは、マカオでの GEG のプロジェクトを補完するものとなり、GEG を他との差別化をはかり、観光とレジャーの国際的な中心地にするというビジョンの下でマカオを支援してまいります。



GEG は、2015 年 7 月には、モナコ公国において象徴的な高級ホテルやリゾートを所有・運営する、世界的に有名な Société Anonyme des Bains de Mer et du Cercle des Etrangers à Monaco (モンテカルロ SBM) と提携し戦略的な投資を行っています。さらに、日本を含む国際プロジェクトの開発機会を引き続き探求しています。

GEG は、お客様に世界的レベルかつユニークな体験を提供し、事業を行なっている地域社会への持続可能な未来を築くことに全力を尽くしております。

グループに関する詳しい情報については、<https://www.galaxyentertainment.com/jp> をご覧ください。

□当資料はギャラクシー・エンターテインメント・グループ (Galaxy Entertainment Group Limited.) が 5 月 3 日に発表したプレスリリースを日本語に翻訳したものです。

報道関係者 問い合わせ先

Galaxy Entertainment Group - Investor Relations
Mr. Peter J. Caveny / Ms. Yoko Ku / Ms. Joyce Fung
Tel: +852 3150-1111
Email: ir@galaxyentertainment.com

ゴリン・ジャパン
担当：三ノ上・石井・大坂
Tel: 03-5427-7404
E-mail: GEG_PR@golin.com